

現象学的ハイパーテキスト論

福田 收*

The Theory about the Hyper Text Interpreted in Phenomenology

OSAMU FUKUDA*

(1997年12月10日受付, 1998年1月5日改訂)

Synopsis: The main aim of this paper is in the interpretation of the Hyper Text from the standpoint of phenomenology at the same time as introducing a philosophical standpoint of phenomenology. In that case, I try to discuss the information technology side and the culture theory of écriture side philosophically locating to Hyper Text Markup Language (HTML). The composition first has the description of the role which phenomenology plays as reflection on a scientific view and next I discuss the thought character of the Hyper Text programmed in HTML, that is, dynamic cross-reference system. And confirm the character of horizon which accompanies the phenomenon of consciousness. Finally, it is shown that the horizontal structure which lies in the prepredicative experience of consciousness E. Husserl meditated is the prototype of a dynamic cross-reference system, and the system in other words embodies the horizontal structure of consciousness, i.e., the openness of experience. As a result, how man's traditional and linear description means is the limited one is discussed.

はじめに

本稿は、今世紀初頭人間諸科学の方法論的改革を先取りし、それらの改革がもつ哲学的意味を読みとろうとした現象学を紹介するとともに、〈ハイパーテキスト〉をかかえる現象学的立場から解釈する試みである。具体的には、代表的なハイパーテキストプログラミング言語である Hyper Text Markup Language (以下 HTML と略) に定位しつつ、その情報テクノロジー的側面およびエクリチュール文化論的な側面を哲学的な議論の場に展開する試みを主眼とする。

さらに、〈ハイパーテキスト〉を現象学的に解釈するという一見相容れないこの試みには、20世紀後半になって爆発的な進展を見せている情報科学・コンピュータサイエンスに対して新しい哲学的洞察の必要性を主張する意味も含まれている。従来の哲学サイドからの議論といえ、もっぱら論理学をベースにした“強い人工知能”批判や推論形式に対する批判理論であった。こうした極めて狭隘な見方に対し、アメリカを中心として斬新な切り口のもとに哲学上のさまざまな視点から闊達な議論が展開されはじめたのはつい最近のことなのだが、この事実は先進情報テクノロジーがもはやテクノロジーだけには留まらず、実生活だけでなく広く各学問

* Center for Information Science

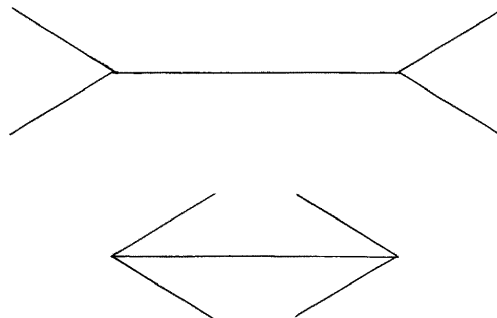
領域にまでその影響を及ぼしつつあることを物語っている。また、先進情報テクノロジーが直面している一連の問題点は、コンピュータと人間とのインターフェースがもはやテクノロジーだけで解決できないところまできていることを逆照射していると同時に、現代情報文明・文化に生きる人々がその哲学的基礎づけを必要とする状況に気づき始めたことをも意味している。

1. 科学と現象学

1-1 現象学とは何か

まず、現象学が哲学的にいったいどのような立場であり何を研究対象とするのか俯瞰しておくことにする。なお、以下の要約は拙論「現代哲学の諸傾向とその問題点1 現象学」(『哲学の探究』所収)をその拠り所としている¹⁾。

現象学とはひとことでいえば、科学によって解釈され想定されてきた「客観的世界」といったようないっさいの先入見と思われる事柄を排して、人間の意識体験に与えられるがままの具体的な「事象そのものへ (zu den Sachen Selbst)」立ちかえり、すべてを問い直そうとする努力のことである。つまり、数学的・物理学的に記述あるいは観測される客観的世界が究極の実在だと無条件に信じこみ、その前提となる近代の科学や哲学の考え方を否定的に反省し、われわれの意識体験とその意識体験さえも織り込まれている具体的な生活世界全体をありのままに見つめ直すことにより、かえってそうした客観的世界の意味をあらためて問い直そうとする哲学的立場なのである。現象学とは、意識と表現され得る現象の背後にいかなる実体も実体的過程も認めずに、われわれによって生きられているがままの場面、すなわち現象野に徹底して踏みとどまろうという決意表明だと考えてよい。その意味では「事象そのものへ」という現象学のスローガンは、実はすべての現代哲学や現代諸科学の方法論的反省を要約しているといっても過言ではない。ここでよく引き合いに出される一つの具体例を挙げておこう。次の二本の線



ミュラー＝リヤーの錯視

分図を比較してみていただきたい。実際には二本とも同じ〈長さ〉なのだが、われわれははたしてこれら二本の線分を同じ〈長さ〉のものとして知覚するであろうか。

もしわれわれが「上が長くて下が短い」と答えたならば、それは誤りだとされ「錯視」と断定される。この場合、われわれの知覚が誤りだと断定されるその基準となっているものは、これら二本の線分の数学的に〈正確な長さ〉にはかならない。しかし、なぜわれわれは明らかに上の方が長いと知覚するのであろうか。数学的〈長さ〉をもとにしてわれわれの知覚を誤りだと断定する立場に立脚するかぎり、こうした知覚経験そのものは説明され得ないことになるのではなかろうか。この線分を構成している数学的な世界は、明らかにわれわれの知覚的世界とは別のものである。してみると、われわれは直接与えられた知覚的世界と、数学的概念の手助けによって構成される世界を区別しなければならないことになる。

今度はわれわれが今この部屋で何か仕事をしている場面を想定してみよう。その際われわれは、仕事というわれわれ自身の経験が遂行されている〈今〉という時間や〈この部屋〉という空間を、数学的・物理学的な概念によって精密に測定され得る〈時間〉や〈空間〉と見ているわけではない。仕事をしているこの部屋は私にとって〈慣れ親しんだ〉環境世界 (Umwelt) であり、いつもと変わらぬ机の手触りを感じながら使いやすく気に入った、しかもその使い方を熟知している道具を使って作業しているだけのことである。そして、喉の渇きをおぼえたとき水道の栓をひねってコップで飲むものは私にとって冷たかったり生温かったりする〈水〉にはかならない。われわれは、経験可能な生活上の世界を〈現に (da)〉生きているのであって、現象学的にはけっして数学や科学の精密な因果法則や概念のなかに生きているとは言えないわけである (注-1)。こうした自然科学的な世界そのものは、原理的にわれわれにとって知覚できないものであり、それ自体を経験することなど不可能なものである。いってみればこうした世界は、われわれが〈現に〉生きている生活世界のうえに理論的に構築された構成体にすぎないのである。ところが、ガリレオ、デカルトによって着手・推進され、ニュートンに至って体系化された物理学的客観主義いわば自然の数学化を知的ヒエラルキーの頂点とする近代科学や哲学は、われわれによってどのように経験されようとも存在するものの全体は数学的・物理学的に規定されうる絶対空間・絶対時間のなかでそれ自体において明らかな因果関係をもって存在している、という世界観を前提としてきた。われわれが〈現に〉生きて経験しているがままの「生活世界」が、数学的シンボルという理念的な構成体である「客観的世界」によって覆い隠されてしまったのである。

上述した例からして「数学的・物理学的に規定可能な客観的世界」、すなわち古典物理学的世界像が〈現〉を生きる〈われわれにとって〉いかなる性質を帯びたものであり、また「われわれの意識体験とその意識体験さえも織り込まれている具体的な生活世界」がどういった場面

であるのか理解できよう。ところで、現象学の創始者エドムント・フッサールがこうした考え方を当時エルンスト・マッハによって提唱された物理学の方法論的反省である「物理学的現象学」から学びとったという事実は興味深い。このマッハの考えはヘルムホルツ流の力学的物理学と対立するものであり、物理学というものは実体、原子・分子、因果関係、絶対時間、絶対空間といったわれわれの経験に由来しない古い形而上学的概念をいっさい排除して、われわれの感覚的経験に与えられる現象の場面にとどまり、そこに認められる現象の関数的相互依属関係を純粋に記述することにその課題を限定すべきだというものであった。フッサールはマッハの行った方法的反省にさらに反省を加え、われわれの具体的な意識体験および生活世界の背後にある理論的構築物、すなわち客観的概念的世界に対する盲目的な信頼を徹底的に排除しようと試みたのである。

1-2 科学的反省の方法としての現象学

1-1 で述べたことから科学的反省の方法として現象学に依って立つ理由が明らかになったと思われる。事実、現象学は前世紀末からの人間諸科学における方法論的改革を先取りし、それらの改革がもつ哲学的意味を読み取ろうとした知的革新運動として捉えることも可能である。方法論的改革とは一言でいえば「要素主義」あるいは「要素還元主義」への反省である。当時の心理学や生理学を例に要素主義的立場を素描すると、感覚はとにかく外部からの物理的刺激によって惹き起こされ、その感覚と刺激とのあいだには必ず一対一の対応関係があり、しかもそこには刺激の度合いが高まれば感覚の度合いも高まるという量的相関関係さえ成り立つと考えられていた。当時の生理学もまた、刺激によって直接惹き起こされる反射行動を有機体の行動の基本的要素とみなし、それを出発点にして有機体のいっさいの行動を説明できると考えていた。つまり、それ以上何ものにも還元され得ない感覚や反射行動という要素的な事実から出発し、それらを複合することによってもっと複雑な心理現象や行動を説明しようとしていたわけである²⁾。こうした見方に反省を加えようとしたのが、たとえば心理学においては現代心理学の源流の一つになったゲシュタルト心理学であり、生物学においてはユクスキュルによって提唱された「環境世界論」³⁾がその典型例として挙げられよう。ユクスキュルの仕事は現代の生態学や動物行動学への道をも切り拓くこととなる。つまり、要素主義・要素還元主義的な見方では、たとえば上述したミューラー＝リアーの錯視は現象的に説明され得ないのであってみれば、「ある意味をもった全体のまとまり」を捉え、それを説明するための方法が探究されていくこととなったのである。繰り返すことになるが、こうした人間諸科学の領域内での一連の方法論的改革に先行および並行し、その哲学的な意味づけを遂行したのが現象学にほかならない。したがって、現象学はけっして科学的世界観を一方的に否定するものではなく、その当不

当や絶対的な客観的妥当性を反省・再考するものであって、あくまでも無条件的に信じ込まれている見方に対するデカルト的な〈懐疑〉なのである。

今世紀も終わろうとしている現在、前世紀末に生起した一連の反省と相同的なことが、一まったく軌を一にするわけではないにしろ、起こっても不思議ではない。特に、今世紀中葉から爆発的進展を遂げるコンピュータサイエンスの基盤を形成したデジタルテクノロジー、すなわち情報技術革新とも呼べるような事態を目の当たりにするにつけ、必ずやその反省およびアンチテーゼが唱えられる事態が招来するのではないかということである。サンタフェ研究所の宣伝およびブームに乗ずるわけではないが、たとえば一例として複雑系の科学といった立場にも見てとれるのではあるまいか。モデル化とシミュレーションを駆使し複雑な諸現象をアナログ的に解釈するその立場の一般的定義は、部分的各構成素の総和以上のふるまいをなんらかのかたちで全体に認めようとするものであるが、明らかにそこには要素主義・要素還元主義的な見方への反省を含んだアンチテーゼの提出が認められ得る。複雑系の科学の文字どおりの科学史的出自はカオス理論と非平衡系熱力学に由来すると言われるが、巨視的かつ複眼的に見て少なからずこうした〈出自〉すなわち〈反省〉そのものが生起しているのもであってみれば、一哲学的立場である現象学の分析手法も科学的反省に資すると考えられ、あらためて現象学を見直す必要もあるのではなかろうか。複雑系の科学に関する立ち入った議論（注-2）はここでは扱わないが、以下の吉永氏の発言⁴は注目してよい。

「複雑系の科学の根底にあるものの見方は、現象学のアプローチに非常によく似ている。つまり、この新しい科学は〈世界〉の〈世界性〉を問おうとしているのだ。哲学からの自立を急いだがゆえに近代科学が失ってきたものが、存在論的な意味での〈世界〉であったとすれば、複雑系の科学は文字通り、“失われた〈世界〉”への旅となるであろう。」

ここで吉永氏の言う立ち返るべき「存在論的な意味での〈世界〉」とは上述したような数学的・物理学的に規定可能な客観的世界によって蔽われてしまった〈われわれの意識体験とその意識体験さえも織り込まれている生活世界〉であり、その「世界性」とは〈われわれの直接的な感覚や身体を介してありありと生きられている生活世界の在り方〉であることはいまさら言うまでもない。そして何よりも複雑系の科学の見方が現象学的なそれと非常に近接したものであるとの指摘は留意すべきである。

2. ハイパーテキストの哲学的展開

2-1 動的クロスリファレンスシステム —SGML と HTML を中心に—

さて、ハイパーテキストに関する考察を哲学的に展開する前に、まずは代表的なハイパーテキストプログラミング言語である HTML の特質等を簡単に見ておくことにする。周知のように、HTML が誕生する背景には SGML (Standard Generalized Markup Language 標準汎用マーク付け言語) の開発経緯がある。1960年代、異なるコンピュータ間同志においてドキュメントを交換する際に生じる問題を解決するために、IBM によって GML (General Markup Language) が開発され、それが後になって国際標準化機構によってスタンダードなものとしてあらためて認知されたものが SGML である。それは文書構造を記述すると同時に、文書を構成する要素 (element, たとえばテキストなど) をマークアップ (Markup) (注-3) することによって明示する言語である。マークアップの方法は、無意味な制御文字の羅列ではなく、あくまでもわれわれが読むことができるように記述され、SGML 文書は特定のコンピュータ環境にとらわれることなく自由に交換可能なものである。この SGML を応用し、〈より柔軟に〉具体化したものが文字どおり HTML (Hyper Text Markup Language) に他ならない。この「ハイパーテキスト (Hyper Text)」という概念は「ハイパーメディア (Hyper Media)」という概念とともに1960年半ば、当時哲学書を執筆しようとしていたテッド・ネルソン (Ted Nelson) によって提唱されたものであった (注-4)。説明するまでもないが、この言語は SGML 同様、タグ (Tag) と呼ばれる英単語をベースにした記号を使ってテキスト等を DTD (Document Type Definition 文書型定義) に従ってマークアップし、ドキュメントやグラフィックスなどの情報を相互にリンクさせつつ全体、すなわちダイナミック (動的) でインタラクティブなクロスリファレンス (相互参照) システムを構築するものである。そこではテキスト間はもちろん、静止画や動画、音声ファイルまでもがリンクを相互に形成し合うと同時に、テキストのデータベース的な活用も可能にし、主として自己完結の言語ユニット系列 —たとえばあるトピックについて思考され記述されたテキストやパラグラフなど— が他のユニットを〈喚起する〉終わりなき開かれたシステムを構成する。HTML の言語開発という点では、World Wide Web Consortium (W3C) のワーキンググループによってその仕様の策定作業が進められ、現在でもレベルアップを繰り返しているが (注-5)、現状では世界標準として認められているレベルも限定されており、その仕様が最終的に決定されたとはいえない。さらに加えて各ブラウザ独自の拡張タグも存在したりで混乱があるのも否定できない以上、言語そのものはまだまだ途上にあると言える。

とはいえ、簡易エディタのみでコーディングできる HTML の扱い易さやブラウザの普及に

伴い、最近ハイパーテキスト一般に関するエクリチュール文化論的議論が喧しくなりつつあるのも事実である。それはグーテンベルク以来の印刷技術がもたらしたパラダイムとの絡みで、〈直線的〉〈リニア的〉テキストによって構成されてきた書籍文化や文字文化の在り方を大きく変える可能性を秘めたものとして認知された結果であり、さらには、ハイパーテキストの登場によって「書く」「読む」「作者」「読者」等々といった人間の行為やそれを支える人間存在にまつわる既成のパラダイムのシフトもあり得るからに他ならない。後述するように、それだけ思想的な可能性をも含んだテキストなのである。では一体なぜこうしたパラダイムシフトの可能性をも含み持つこととなったのか。その原因を HTML の開発経緯に即して考えてみると、それは SGML と比較した場合の HTML の〈柔軟さ〉に起因している。HTML の構文は少なくとも SGML に従っており、タグ付けの規則もきちんと DTD に従って定義され、その内容は文書中にどのような要素（たとえばテキスト）がどのような順序だてで現れるべきか、また要素同志の包摂関係や各要素の属性なども定義されている。しかし他方、HTML ではたとえば章・節といった文書構造は定義されておらず、そのかわりに Headings レベルがあるだけである。さらに Headings レベルの上位下位の段階は DTD で定義されていなくても文書構造として認められてしまう。こういった制限の〈柔軟さ〉、いわば〈ルーズさ〉が SGML と比較した場合の HTML の特質でもあり、それは代表的ブラウザである Netscape の登場以来拍車がかかったとも言える。この〈ルーズさ〉、より正確に言えば SGML 的な文法規則の考え方からの逸脱こそ、逆に従来のテキストの在り方を変容させ、ハイパー（拡張）的機能をいっそう推し進める結果にもなった。翻って、われわれが日常使用する言語体系にも音韻、語彙、統辞規則といった有機的な制約があり、われわれはそのなかで言語行為を営み記述するしかないという潜在的な構造を生きている。だが、この構造に則った〈直線的な〉テキストの在り方だけを唯一絶対的で〈中心〉的なものとする必然性はない。ハイパーテキストはまずは既成の文書構造の在り方や考え方の〈解体〉から可能となったのである。

2-2 アイデア不在のプログラミング

HTML を SGML と比較するだけではなく、他のプログラミング言語と比較してみてもその仕様を大きく異にしているのは明らかである。SGML や HTML が「言語」とはいっても、それは他言語におけるように計算を行ったり、その値を記憶させたり、ループや条件分岐を駆使するプログラミング言語とは違う。また、Tag は厳密な意味での命令ではなく、その Tag によって Markup する行為を従来の人工的な言語におけるプログラミング行為とは言い難い。なかでもプログラミング過程に見られる思考上の完成図、換言すれば、全体像に関するプラトンの〈アイデア〉を必要とせず、絶えず展開・結節を繰り返しつつシステムを生成・形成すると

いう点は特記的である。つまり、他言語における一般的なプログラミング行為を例にとると、どのような言語でも「何をするためのプログラムであるか」をまずは制作者が決定し完成図を描く。次いで「何をどう処理するのか」、「入力・出力・印刷などなどのプログラムの仕様はどうすべきか」を詳細に検討することとなる。具体的なコーディングに入る前にアウトライン、手続きのフローを描いておくのが一般的であるが、なかには極端な言い方をすればフローチャートを書かなくてもいきなりユーザインターフェースを作成、コーディングに入り、結果十分に実用的なものが作成できる言語もある。しかし、どの言語を見ても少なくともプログラムのもつ機能は制作者によってあらかじめ描かれていなければならない。こうしたプログラミング行為にはプラトンが説いた〈アイデア〉が息づいている。もともとプラトンは制作行為をモデルにしてアイデア論を構築したのであってその意味では至極当然であり、それはまた「制作モデルの存在論」とも呼ばれている⁵⁾。つまり、大工が家を建てる時のように、でたらめに材料を選定したり、行き当たりばったりにならざるを得ずそれらを組み合わせたりするのではなく、材料を選定するにせよ、それらを組み合わせるにせよ、制作されるものが「～のためのプログラムである」の「～である」(つまりはアイデア)を何らかのかたちで見通した上で行為にとりかからなければならないのである。この点、HTMLは様相を異にしている。厳密に言えばプログラミング時の最初にはそれなりの雛形が必要ではあるが、それはあくまでもシステムが生成するための「ヒューレー(質料)」であって、結節・展開を繰り返し形成していくなかで全体はあらかじめ存在していた雛形を超えたシステムへと生成していく。ここからして〈動的〉クロスリファレンスシステムと定義づけされ得る。

ところで、こうした動的なクロスリファレンスシステムの実用化いわゆるソフト化はHTMLによってのみ実現されているわけではなく、一例として1978年にビル・アトキンソン(Bill Atkinson)によって考案されアップル社が発売した「ハイパーカード」が挙げられる(注-6)。このソフトはHTMLでプログラミングされたのではなく、ハイパーメディアの性格が強いHyperTalkというスクリプト言語によって書かれたものであった。さらに身近な例では、電子的クロスリファレンスをより人間的思考に密着させたものとして、ハイパーカードで創られた「マンダラート」という優れた思考支援ソフト(注-7)などもあり、現在ではハイパーカード上で動作可能なソフトは何千種類にもものぼっている。いずれもスタック(注-8)間でのリンクを実現したものであり、World Wide Web (WWW) というハイパーメディアネットワークシステムを介さずにスタンドアロンでのみ用いる点はHTMLによるクロスリファレンスシステムと異なっているが、基本的にひとつの開かれたシステムを構成している。HTMLの場合と同様、ある程度ランダムに情報がリンクすることによって、順序・秩序だったいわゆるシーケンシャルで〈直線的〉〈リニア的〉思考形態から生ずる知の形成様式とは異なった知の

〈喚起〉が促されることは強調してもしすぎることはないし、従来とは異なる人間の思考支援ツールになりつつあることは確かである。

だが、こうしたソフトや HTML が有するハイパーで動的なリンク機能の効用という点や、その非直線的な思考形態のみを強調し議論するのはあまりにも表層に過ぎ、エクリチュール文化論的議論に終始し過ぎるのではなかろうか。J. D. ボルターがその著作『ライティングスペース』で指摘しているように⁶⁾、そもそもジェームズ・ジョイスの『フィニガンズ・ウェイク』や『ユリシーズ』といった文学作品や、ウィトゲンシュタインの『哲学探求』といった著作などもある種のハイパーテキストであり、その類のものを枚挙し比較するだけのことならば今となっては容易でさえある。むしろ、記述言語を介して思想が外在化する以前の意識形態、あるいは電子システム上の動的リンクを可能にしている原初的意識形態、つまりは人間意識における言語化以前の〈地平性〉こそが問題であって、それを吟味することこそ本稿の課題の一つに他ならない（注-9）。では〈意識の地平性〉とはいかなることか。詳しくは後述することになるが、ひとことで言えば、顕在的コギトとしての意識が諸対象に向かう以前に予めすでに共現前している可能的潜在態であり、ある一点を中心として開かれた地平が更なる地平を〈喚起し〉相互連関する開放的経験領野にはかならない。

2-3 テキストの脱中心化

以下「3. ハイパーテキストの現象学的解釈」において人間の原初的意識形態にこそハイパーテキストによる動的クロスレフェレンスシステムの起源があることを現象学的に洞察するに先だち、ハイパーテキストが構造主義・ポスト構造主義的パラダイムのいわゆる「実験室」であると主張するジョージ・P・ランドウの主張を紹介すると同時に、その点を考察しておく。

ジョージ・P・ランドウはハイパーテキスト研究で知られるブラウン大学で英文学・美術史の教鞭をとるかたわら、学内のハイパーテキストシステム「インターメディア (INTER-MEDIA)」を構築するチームである IRIS (ブラウン大学情報学術研究所) に所属する人物である。ハイパーテキストに関する野心的な試みを精力的に展開しており、とりわけ教育の実践的場面に応用し、学生たちとの共同作業を通じて得られたデータをもとにハイパーテキストの教育的効果を論ずるあたりは、いかにも説得力があり優れた視点を与えている（注-10）。

彼の主張は『Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, 1992』⁷⁾にもっとも如実に読みとることができる。そこでランドウはハイパーテキストを「言語による情報と非言語による情報をリンクさせる情報メディア」と定義し、現代批評理論との具体的な関連を論じ、かかる批評理論の具体的な実践テクノロジーこそハイパーテキストであ

ることを繰り返し主張する。また、ハイパーテキストに「^{インターテクスチュアリティ}間テキスト性」「作者の共同作業性」「物語が有する直線性の否定」という特質を見だし、さらには「文学教育における具体的実践の内容」を論じている。そして何よりも彼をして上述した「思考の実験室」あるいは「ポスト構造主義的テキスト性の概念の収束点」⁸⁾と言わしめているのは以下のくだりである⁹⁾。

「テキストのウェッブないしネットワークを進んで行くにつれ、読者は研究調査や読む体験の中心を —そしてそれゆえ焦点や構成原理を— つねにずらすことになる。言い換えれば、ハイパーテキストは無限に再中心化可能なシステムを提供している。そのシステムのとりあえずの焦点は読者に委ねられ、読者は別の意味で真に能動的な読者となる。ハイパーテキストの基本的特質のひとつは、それが基礎的な構成座標を持たないリンクされた複数のテキストの集合体で構成されているということだ。(中略) この中心の不在は、すべてのハイパーテキストのユーザが自分の関心をそのときの研究調査のための事実上の構成原理 (あるいは中心) にすることが可能だということも意味している。ハイパーテキストは無限に脱中心化可能かつ再中心化可能なシステムとして体験される。」

つまり〈中心の不在〉〈脱中心化〉、いわば中心を持たない複雑な変換〈システム〉こそ〈構造〉であるとする主張、そしてそれに依って立つ一連の主張が構造主義あるいはポスト構造主義と呼ばれている思想的営為であってみれば、彼の主張も的を射てると言えよう。また、グーテンベルク以来の西欧近世・近代のリニア的テキスト編集中心主義は、ハイパーテキストの登場によりその特権性・絶対性が否定されると同時に相対化され、リニアとノンリニアが等価的なものとして脱中心化されたことにもなる。ランドウは、まさしくハイパーテキストに人間の伝統的思考形態の脱中心的な存在論的シフトの具現化例を読み取っているわけである。いたるところでフーコー、レヴィ＝ストロース、デリダ、リオタール、バルト、バフチンなどを引き合いに出しつつ、多種多様な現代思想との関係が散りばめられ著されているが、しかし、構造主義・ポスト構造主義を引き合いに出す妥当性を一体どれだけ有しているのか疑問である個所がないでもない。それは彼らの使用している術語がそっくりそのままハイパーテキスト論的な術語に適用できるとし、その思想的背景を精確に検討する作業を怠っている感があるからである。

そもそも〈構造〉とは今世紀初頭以来の諸科学の方法論的革新運動のなかで、また前述した現象学によって志向されてきたものであり、「要素の総和に還元され得ない、有意味な (あるいは独自の变换法則をそなえた) 全体的まとまり」を直接経験に与えられるものと認め、これを処理する新しい方法を求めようとする努力の産物なのである。こうした「全体的まとまり」には、当初それぞれの領域で「ゲシュタルト」「全体性」「システム」「系」「構造」「群」とい

った異なった呼び名が与えられたが、これが〈構造〉という概念に集約されたと考えてよいだろう。レヴィ＝ストロースは〈構造〉を「諸要素の単なる総和ではなくそれらが密接にかかわり合っている全体であり、一つの要素の変化がただちに他の諸要素および全体に変化を惹き起こすような統合的な諸関係の総体」と規定している¹⁰⁾。こうした構造主義をある意味で乗り越えようとしたのが、デリダ、ドゥルーズといった人々を中心として展開され、一部からポスト構造主義と称されている思想的な営みである。彼らはみずからの立場の共通性を鮮明に打ち出しているわけではないが、テーマの一つに構造主義が果たすことができなかった「構造の生成」の理論化が挙げられる¹¹⁾。ランドウはこの点を念頭においてハイパーテキストに〈主体的〉人間から独立した〈生成するシステム〉、またその〈差異化する力〉そのものを見てとっているようなのだが定かではない。

さらにランドウは

「新しく、より自由で豊かなテキストの形態 —われわれの潜在的体験により忠実で、認識していないとしてもわれわれが実際に行っている体験により忠実なテキストの形態— が離散的な読みのユニットに依存しているということを、デリダは正しく（前もってと言ってもいいだろう）知っていた。」

と述べてもいるが¹²⁾、デリダを待つまでもなく、すでに現象学の創始者フッサールの後期哲学『経験と判断』¹³⁾においてその萌芽を見てとることが可能である。ヴァネヴァー・ブッシュが提唱した装置「メメックス」を論じ、ブッシュを引用した箇所ではランドウ次のように言う¹⁴⁾。

「しかし、〈メメックスの重要な側面〉はその情報検索能力と注釈作成能力だけではなく、〈連想的な指標作成〉を含む能力にもある。〈連想的な指標作成〉とは、現在のハイパーテキスト・システムにおいて〈リンク〉と呼ばれているもので、〈この基本的な発想は、どの項目からでも次の項目のすばやい自動的な選択を意のままに行えるという情報提供にある〉。」

ランドウのいう「われわれの潜在体験」「認識していないとしてもわれわれが実際に行っている体験」こそ意識体験にほかならず、「連想的な指標作成」と呼ばれているものこそわれわれ人間の〈意識体験の地平性〉に基づけられているのである。

3. ハイパーテキストの現象学的解釈

3-1 経験の地平構造

フッサールはその後期哲学において生活世界 (Lebenswelt) をテーマ化しているが、彼によれば立ち返るべきこの生活世界はいっさいの認識活動に先立つ「前述定的世界 (vor-prädikative Welt)」を意味し、ある客観の存在を素朴に確信する根源的明証性の領域すなわち「根源的ドクサ (Urdoxa)」の領域であった。ここで「前述定的」というのは発生的現象学においては「aはbである」といった定言的判断形式が成立する以前の意識内での現象野のことであり、いわば述定的判断の成立が実際の思考の成立であるとすれば、その基底にあって述定判断を可能ならしめるものが感性的経験を中心とした前述定的領域ということになる。彼はこの対概念をもって論理学等の発生論的考察を試みているのだが、特に彼の死後に出版された『経験と判断』においては「受動的所与性の領域 (Bereich einer passiven Vorgegebenheit)」として詳細に分析されている。それは、所与そのものが感覚・知覚される領域、換言すれば、前もって (vor-) 与えられる (gegeben) 対象が受動的に —「注視する」という原的行為が前提されるがゆえに能動的でもあるのだが— 知覚される領野であり、述定作用に先立つ根源的ドクサの世界である。フッサールの分析はもっぱらわれわれ人間の感性的知覚を志向的体験の典型例として論を展開しているが、後々これは現象学内部において知覚第一主義として批判されることにもなり、弟子のハイデガーによって道具連関から導き出される有意味な世界、そしてその世界に存在する人間のあり方としての「世界内存在」として捉え直され、さらにメルロ＝ポンティにあっては身体論として結実するプロセスを辿ることになる。以下、〈意識の地平性〉を論ずるにあたっては、フッサールの初発的な分析動機に忠実になるために「知覚」をその典型例として考えることにする。

さて、フッサールは受動的所与性における観察的知覚すなわち対象把握の動きを以下の三段階に要約してみせている¹⁵⁾。

- [1] 解明以前の観察的直観、つまり端的な把握および観察
- [2] 内的地平における解明的観察
- [3] 外的地平に共存する諸対象の关系的把握

[1]端的な把握とは、知覚関心が阻止されていない客観化活動の最低段階のことであり、いわば対象を全体的に一挙に把握する知覚の働きである。さらに[2]解明的観察は、関心が展開する高次の段階に位置し、それは一つの対象に集中するとともに、そのなかに内容的に入り込んで、もろもろの部分や契機を把握し、対象のある場や対象の内的規定を摘出する働きである。そして[3]关系的把握とは、知覚の場に同時に存在し、刺激を与える他の対象とともに主題化

し、それらとの連関のなかで当の対象を観察する働きのことである。フッサールにあってはこうした三段階が、受動的経験にせよ能動的経験にせよ、対象把握の基本運動とされ、知覚における対象の直接的な現象は自体所与性 (Selbstgegebenheit) として規定されている。そもそもフッサールにおける「知覚」とは、記号や像などをいっさい介することのない直観的体験を意味し、対象を有体的に (leibhaftig, 顕現的にありありと)、今まさにここにあるものとして現在化し (gegenwärtigen), 現前化する (präsentieren) 作用である。それは今ここにはない対象をまるで存在するかのように準現在化 (vergegenwärtigen) したり、再現前化する (repräsentieren) 作用のことでもない (注-11)。また、因果説、表象説、推論説といった伝統的知覚論が網膜像や感覚与件を知覚の成立条件とみなしているのとも対照的である (注-12)。

さらにフッサールは「経験の地平構造 (Horizontstruktur der Erfahrung)」を説明して以下のように述べている¹⁶⁾。

「われわれの前もって与えられる環境は、すでに多様に形式化されたものとして〈前もって与えられ〉、領域的カテゴリーにそくして形式化され、さまざまな分類項目に従って類型化されている。このことは、背後でわれわれを刺激し、いまわれわれの最初の能動的介入のなかで捉えられる対象が、はるかに広い意味で知られていること、つまり、それはすでに背後で受動的に〈対象〉として、経験可能なものとして、解明可能なものとしてただ単に捉えられているばかりでなく、物か、人間か、人間の作品か、などといった細かな区別のなかで捉えられていることを意味する。したがって対象は既知の未知性という空虚な地平 (Leerhorizont einer bekannten Unbekanntheit) を、言いかえれば、特殊な個別規定あるいはむしろ特殊な下絵をともなった〈対象〉という普遍的地平を一つまり遂行されるべき解明の型と、その型を細かく解明するものとの複合体を—もっている。だがこうした地平は、規定可能なものとしての、知識と既知にもたらされるべきものとしての、空虚な無規定で未知の地平にはかならない。」

ここで言われている「地平 (Horizont)」とは何か、その構造契機とはいかなるものか、立ち入って考察しておく必要があろう。地平の原義はギリシア語の「horizein」にまで遡り、もともと「限界づける」「境界線を引く」という意味であった。フッサールにおいて地平概念は彼の現象学の発展と共にますます深化させられ、晩年の彼の哲学は〈地平の現象学〉と呼ばれるにいたった。フッサールによれば地平の等根源的な構造契機とは内的地平と外的地平にはかならない。たとえばわれわれがある物を知覚するとき、その事物は常に「射映 (Abschattung)」のなかで与えられることになる。つまり、「ボール」として与えられる対象物を見ている時に

は、ボールの表面だけがわれわれに現れているのであってその裏面は隠れている。実は裏面にはくぼんだ箇所があるかもしれないのだが、〈さしあたってたいいていの場合〉われわれは裏面も球形として予見しているがゆえに、上述した解明的観察が遂行されもするわけである。知覚に必然的に伴うこの一面性こそがさらなる知覚を継続させているのであり、引き続いて行われる可能的な知覚を指示している。こうした一つの事物を中心とした知覚作用に際して成立している予見的な拡がりをつッサルは「内的地平」あるいは「内部帰納」と呼んでいる。さらにこの地平の拡がり是一个の事物に留まらず、事物相互間のコンテキスト上に拡大展開していくことは容易に理解できる。「共存する諸対象の関係」的拡がり「外的地平」あるいは「外部帰納」にはかならない。こうした地平の等根源的な構造契機からしてわれわれの知覚体験には必然的に「規定可能なものとしての、知識と既知にもたらされるべきものとしての、空虚な(注-13) 無規定で未知の地平」、すなわち「規定可能な未規定なX」が備わっているのである。

3-2 経験の開放性とハイパーテキスト

3-1 のつッサルの地平概念を理解する一助として、ここでH.ドレイファス著『哲学的人工知能批判 コンピュータには何ができないか』¹⁷⁾を引用しておくことにしよう。本書は人工知能における認知過程が孕む問題との脈絡においても多くの示唆を含み、とりわけ「フレーム問題」(注-14)を検討する際にも有効な資料を提示しており、あらためて議論が必要な問題を数多く提供してくれている。

「前述したチェスの例で、不確定のままに留まりつつ、特定の領域を風潰しに数え上げるための文脈を提供しているものは、この地に当たるものであり、これを現象学の創始者つッサルは、外部地平と呼んでいる。この地のおかげで、人は対局のその後の展開を考慮する上で、特定の指し手がどのように関連をもってくるかについてのある感覚を、絶えず保っていられるのである。同様に、文脈全体についての感覚は、文を理解する際に、細目に対する知覚を組織化し方向づけている。これに対して、各単位情報(ビット)を確定的なものとして取り上げるか、初めから取り上げないか、いずれかしかできないコンピュータにとって、外部地平はありえない。考慮される情報はどれも図として確定されていなければならないだろう。」¹⁸⁾

「対象を知覚する場合、その対象はその瞬間に考えているよりも多くの側面を有することをわれわれは知っている。さらに、こうした別の側面を一度経験していると、それらは共に現前するものとして、すなわち直接に現前しているものによって覆い隠されたものとして経験されるのである。このように、普通の状況でわれわれが対象全体

を隠された側面までも含めて知覚するのは、隠された側面が直接的に知覚に影響を及ぼすからである。例えば、家を知覚するとき、見えている正面以上のものとして——何らかの背後、すなわち何らかの内部地平をもつものとして——知覚している。われわれは、この対象全体にまず反応し、それから対象をよりよく知るようになるにつれて対象の内側や背後の細目を充実させていくのである。内部地平に相当するものをもたない機械の場合、この情報処理はまったく順序が逆にならざるを得ない。つまり細目から全体へと進むのである。機械の場合、対象のどんな側面が与えられても、受容器でそれを捉えるか全く捉えないかのどちらかである。対象の他の側面に関する追加情報は——ミンスキーのモデルがそうであるように——すべて明示的にメモリに記憶されなければならないし、それが必要なときには再び風潰しに数え上げなければならない。¹⁹⁾

ドレイファスは意識の地平をルービンのいう「図に対する地」(注-15)、あるいは「共に現前する」とか、「直接に現前しているものによって覆い隠されたもの」として呼んでいる。こうした知覚体験に必然的に備わる内的地平および外的地平に関する考察から得られたことは、人間の意識体験が常に、顕在性と潜在性の力動的緊張関係のうちに置かれており、決して通俗的な時間概念(「今」継起)における一方向的な情報処理過程などには還元できるものではないという自明とも言える事実である。しかし、この顕在的-潜在的な力動的緊張関係をこそまさしく動的クロスリファレンスシステムを基づけているのである。

言い換えれば、地平は中心にある「個別的な」意識対象の背景を超えて、さらなる周縁の地平を〈喚起する機能〉を有するからにはほかならない。つまり、地平がさらなる地平を喚起し、また地平によって地平が喚起される時、その連関「全体」はまさしく「開かれた可能性の遊動空間(Spielraum)」という意味を帯び、最終的には「普遍的地平」を形成する。その際、地平そのものが喚起されるあり方は必ずしも連続的である必要はなく、中間項やその間に存在する直接的な拡がりに関心が及ばない非連続な場合もあり、このことは意識の連想機能からして明らかである²⁰⁾。時としてある地平によって喚起されるものが必ず隣接した周縁地平ではなく、文字どおりハイパーリンクしたものであり得るし、ある意味でそれこそ通常の自然な意識の地平性である。この「開かれた可能性の遊動空間」、すなわち開かれてありつつ規定可能なXの拡がり形成する働きこそ、地平の媒介機能とも呼ばれ得るものであって、〈経験の開放性(Offenheit)〉(注-16)を表すものである。

ところで、この機能には意識の志向作用と志向的对象(注-17)とが動的に交錯し合う弁証法的で特記的な性格が潜んでいる。この点を現代ドイツの現象学者ヴァルデンフェルス(B.

Waldenfels) は以下のようにまとめてみせる²¹⁾。

「規定性における本質的未規定性という意味での開放性は、弁証法のある独特な形式へと通じている。そこで先に挙げた三つの視点（注-18）との関連で以下の三点が明らかになる。

- (a) 個別諸契機が関係している全体は、ある運動する地平である（全面的な規定可能性ではない）。
- (b) 個別諸位相が関係づけられている出来事の全体は、ある多義的な出来事である（一義的に整理していない）。
- (c) 主体と客体との、主体と共働主体との相互関係は、ある恒常的な対抗として形成される（究極的な宥和としてではない）。」

「弁証法」という術語にまつわる問題はここでは留保し、視点を変えれば、ヴァルデンフェルスが指摘しているような三重の「まだ～ない」という意味での未規定性から導出される「独特な形式」を〈構造的に〉実現してみせているのがとりわけ動的クロスリファレンスシステムと見なし得る。個別的な注意・関心によって惹起され志向される連想指標がさらなる連想を喚起し、その指標を得るシステムは当然スタティックで固定したシステムではあり得ない。また、個々のコンテキストに置かれた指標は表面的には一義的な配列であっても常にその背景・地平を有し、それ自身を超えたより以上のものを絶えずダイナミックに指示しているのであって、ヴァルデンフェルスのいう「主体」と「客体」の相互関係に見られる対決はそのまま動的クロスリファレンスシステムの性質の一つインターテクスチャリティに認められる関係である。すなわち、フッサールが見とどけた前述定的意識体験に潜む地平構造にかかる形式を認めることが可能である以上、ハイパーテキストによる動的クロスリファレンスシステムはこの構造形式に基づけられつつ、その述定判断において言語化されたテキストおよびそのシステムと見ることが可能であり、まさに〈意識の地平性〉〈経験の開放性〉を具現化したシステムなのである。その限りではランドウが言うように潜在体験に忠実な言語システムともいえよう。こうした視点に立てば、逆にわれわれ人間は、〈意識の地平性〉という豊かな構造的性格をアプリアリに有しながらも直線的なテキスト形式を記述手段にしてきたことにより、前述定的レベルでの意識の拡がりをもその言語仕様によっていかに制約してきたかもおのずから明らかであろう。

お わ り に

ドイツの現象学者 M. ハイデガーは言う²²⁾。

「歴史と伝承とが諸々の情報の一様な貯えへと平坦化され、而もこのような情報の貯えとして、操作された人類が必要とする避け難い平板な計画化のために、利用されるということ、そのこともまたあり得る。

その場合、問題ははたして思索もまた情報の駆動の内で弊死するのか（中略）、それは依然として問に留まっている。」

彼の生きた時代はまだ情報テクノロジーはさほど発展を見てはいないものの、しかし後期ハイデガーが、こう言って許されるならば情報革命前夜に思索を巡らせているという事態は注目しに値しよう。あるいは、テクノロジーが人間存在に及ぼす影響をこの哲学者に語らしめるほどその暁は不安にしかつ強烈だったと言った方が適切かもしれない。ハイデガーはコンピュータが人類の知的形式を超え、反抗し、その存続を脅かすものとなることを不安視したわけではない。彼が変容すると予想したのはまぎれもない人間の根源的存在諸様式である。それはごく限れば言語が介在するわれわれの思考・意識——ハイデガーは意識という言葉を使わないのだが——およびそれらの潜勢態たる感性形態の変容なのである。この点に関してマイケル・ハイムは「テクノロジーの危険は人間存在が変容してしまうこと、つまり、人間の行動や情熱が根源的に歪められてしまうことにある」²³⁾と述べている。デジタルテクノロジーが人間の感性的情報を完全なかたちで扱うにはまだ早急に過ぎるが、実際人間は、論理的思考に支えられた理性的存在者という定義ではおさまきらない、それこそ〈複雑な〉存在者なのである。遡ればアリストテレスが“～である”と“～がある”を分け、それが中世のスコラ哲学を経て“本質存在 (essentia)” “事実存在 (existentia)” と術語化され現代初頭に至るまで本質存在の解明が優位に置かれてきた状況に対して、シェリングが積極哲学を主張することによって異を唱え、彼の講義を聴いたキルケゴールがその身の不条理な運命という現実存在に真っ向から対決したことにその〈複雑さ〉の宣言を聞くことができる。人間の、ましてや身体を伴った存在様式には常にこうした理性では捉えられない複雑な深淵なる領域がつきまとう。ハイデガーはこうした根源的な存在様式、生活世界に及ぼすテクノロジーの脅威を見てとっていたのである。

テキストを表すラテン語「textus」がもともと「texo (織る)」から派生し「織物・織り込まれた布地」という意味をも持つ以上、われわれの意識体験および身体そのものまでもが〈織り込まれている生活世界〉はまさしく人間の根源的存在様式が基づけられている〈テキスト〉と呼ばれるにふさわしい。このテキストが、数学的・物理学的に規定可能な客観的世界によって蔽われデジタルテクノロジーによって脅威にさらされたとき、すなわち存在論的な意味での世界の世界性が見失われたとき、現象学が再び導きの糸を提供してくれるのである。

注

- 1 一方、科学的に言えばすべての因果法則が既知であるわけではなく、量子力学によってもそれは連続的因果継起としては記述できないと否定されている。ここではあくまでも直接感覚に依って経験する人間の内的意識現象野に立脚した場合である。
- 2 複雑系の立ち入った思想的議論は『現代思想』1996年11月号に特集されている。
- 3 「マークアップ」とは、もともと活字の組指定をするために特定の指定コードを文中に埋め込むことをいう。
- 4 この経緯は『仮想現実のメタフィジックス』マイケル・ハイム著 田畑暁生訳 岩波書店（以下『仮想現実』と略記）p 45以下に紹介されている。
- 5 基本的な書式だけのレベル0、グラフィックイメージをサポートしたレベル1 (HTML1.0)、フォーム等をサポートしたレベル2 (HTML2.0)、さらにはテーブル機能やフレーム機能が盛り込まれたレベル3 (HTML3.0/3.2) などに段階づけられる。1997年11月半ば、W3Cは協議メンバーに向けてレベル4 (HTML4.0) 規格をリリースし、標準規格として承認するかどうか打診している。協議メンバーはこの新規格を1997年中に承認する見通しである。
- 6 この他、ゼロックス社製「NOTECARDS」やブラウン大学による「INTERMEDIA」などがある。
- 7 今泉浩晃氏作成のソフト。概要とその使用法を説明したものに『Mandal-Art for Macintosh とは何か? 〜頭脳を活性化させ、思考をデザインするツールの誕生〜』今泉浩晃著 実務教育出版などがある。また、筆者が「優れた思考支援ソフト」と考える理由は実際の使い勝手のみならず、従来のアウトライナー的な考え方を捨て去り、つまり、視覚的・階層的秩序が精神を導くとする近代的な思考観を疑問に付し、逆に非論理的で日常的・感覚的な思考を自由に保存、すなわち後からそれをどのようにも加工できる余地を残しつつ保存し、結果的に独自の思考へ加工できるように仕上げられたソフトであるからにはほかならない。客観的見解としては、たとえばニフティサービスシステムノートフォーラム (FSNOTE) の特設会議室「マンダラート」を参照。
- 8 情報の表示単位であるカードを組み合わせて作成される対話形式の書類の総称。
- 9 ところで、〈直線的〉で〈リニア的〉な論理思考形態から生ずる知 一文字どおりロゴス (logos) と呼ばれ得るもの 一 の形成様式とは異なる知の喚起が意識上でもっとも身近に共働する典型例は一書物の「索引」や「書庫」などでの書物の検索行為である。J. D. ボルターも言うように「索引」はいわば記述された言語要素間のネットワークをテキスト化したものと考えられる²⁴⁾、また、図書館・書庫こそわれわれの〈関心〉に対応する書物の情報を提供してくれ、そこからまた別の情報への直観的リンクを可能にする「前デジタル的な最後の空間」とも言える。ところで、どんな検索行為もその出発点はキーワードといったある情報が暗示するものの感得である。部分的な知識のみを頼りに検索するとも主張されるが、実は常になんらかの全体的な直観的把握が共働していることは明らかであろう。漠たる直観や推量なしには検索は始められないのであって、いわば潜在的な意識の拡がりがあるからこそ可能になるのである。

現在では検索行為に関するデジタル化が進み、例えば国立国会図書館に納本された国内刊行の資料に関する書誌データであれば、国立国会図書館が作成・頒布しているCD ROM (J-BISC) の使用も可能である。そこでの検索は、日本十進分類法による分類記号、国立国会図書館分類表による分類記号、国際標準図書番号、官公庁コード、全国書誌番号などから検索が可能となっている。いずれの分類法も秩序だったシーケンシャルなものであり、直線的である。それこそ legem (ばらばらのものを取り集める・秩序だてる) に由来する logos の所産である。だが、ここで注目したいのは、現在進展中のこうした図書分類法によるデジタル的な検索様式および行為ではなく、前デジタル的な空間が提供する素朴な検索行為なのである。ハード・ソフトを含んだシステム上で実現されるノンリニア思考様式も、実はもっとも身近なこうした検索行為において見てとることが可能なものであり、〈意識の地平性〉がより顕著に機能していると考えられる。そこで、独自の文庫構成方法を取り、哲学者カッシーラ、美術史家パノフスキー、古典学のラインハルトといった人物に多大な影響を与えた「ワールブルク文庫」の例を紹介しておく。というのも従来の論理的・直線的な関心の外的で客観的な指標のみが提供される図書分類法に依らずに、独自の分類構成法をとることによってあらたな知の〈喚起〉を促すと同時に、非連続的な知的関心のリンクをも可能にし、結果的にひとつの論理知を導く一例を示唆していると思われるからである。とはいってもその分類構成方法は、あくまでもワールブルクの考え方、思想を表出せんがために分類されたものであるという点ではまだ logos に依っているのだが、ワールブルク文庫は、ワイマール文化期に美術史家アビ・ワールブルク (Aby Warburg) の収集した美術史を中心とした膨大な文献をもとに文化学文庫として創設され、後にナチスに追われた結果1934年にロンドンに移転しロンドン大学付属の研究所となった。ワールブルク文庫が今世紀初頭に果たした知的役割がいかばかりのものであったか、その詳細を山口昌男氏がその著『本の神話学』のな

かで遺憾なく伝えている。以下の引用はワールブルク文庫の構成方法から多大なる影響を受けたカッシーラーの叙述を中心とした箇所であり、文庫の特徴およびワールブルクの思想が的確に表現されている。

「ワールブルクの方法は、単にテーマ的に、あるいは図式的に作品を説明するのではなく、つねに細部を構成する要素の仔細な検討の上にたてられる。」²⁵⁾「ワールブルクは精神の研究を西欧という文化的コンテクストから解き放って、比較文化史視点において再構築する、または、イコンの中にある意味性を探りあてるモデルとして非西欧世界特に未開社会の神話＝象徴をモデルとするという、例えば現代フランスの最もブリリアントな美術史家ピエール・フランカステルが採っている方法を明確に意識していたと言ってもよいのである。ただまさに同じ方法を、哲学の中に持ちこもうとしていたのがカッシーラーであったのだ。したがって〈哲学に関する書物を占星術と魔術と民俗学に関する書物の次に並べ〉というザクスの記述が無視できないのは、それがアリストテレス的形而上学に対する、西欧の思想史のもう一つの底流であるプラトン哲学、それも新プラトニズムと錬金術の伝統の発掘をワールブルクが目ざしていたということをはっきりと示しているからである。」²⁶⁾

ワールブルクの分類法が単なるトピック的なテーマに依らずに、細部を構成する要素間のネットワークによって成立したものであることが読みとれよう。さらには西欧という文化的なコンテクストに囚われずに再編する試み、たとえば占星術と魔術と民俗学の次に哲学書を配列することによってアリストテレス主義に対するネオプラトニズムの可能性を探索するという試みは、まぎれもなく従来の外的な客観的基準による配列方法、こう言うてよければ従来の *legain/logos* の在り方ではない、かかる西欧の文化的なコンテクストを形成してきた要因は、思想的には「イデア」「神」「理性」「絶対精神」といった形而上学の原理の設定にはかならず、技術的には前述した印刷技術の発達によるところが大であろう。ワールブルクはそうした従来の *legain/logos* を絶対的なものとし中心的なものと考えたパラダイムのシフトをすでに図っていたと思われる。「自分がまったく独自の立場で打ち出したと思った哲学上の方法が、今まで無関係だった人間の集めた本の種類、その配列の方法によって一挙に示されたカッシーラー」²⁷⁾の驚きは想像に難くない。こうした知の喚起は伝統的な分類法という制限を打開することによって生まれたものであり、伝統的 *legain/logos* からの〈脱中心化〉をあらためて照射する事例といえよう。

- 10 現在筆者もかかる視点に基づいた教育的実践を試みており、機会をあらためその効果などを分析し報告する予定である。
- 11 この点、現象学における知覚の優位を厳しく批判したのがデリダである。
- 12 知覚に関する現象学的分析においては物理的・生理的因果関係は括弧に入れられ、科学的認識とは明確に区別されている。
- 13 「むなしい」という意味ではなく「空っぽ」という意味。
- 14 「フレーム問題」とは1969年、アメリカの人工知能研究者 J. マッカーシーと P. J. ヘイズが『人工知能の観点から見た哲学的諸問題』において形式論理に纏わる文脈のなかで初めて取り上げた問題である。人間は、状況の変化に対応したり行動を起こす際に、何が問題で何に関係ないのか、何が変化して何が変わっていないのかを予め常識で理解している。がしかし、コンピュータにこのような要領の良さを求めるにはどうすればよいのか、そもそも可能なのか、という問題。『人工知能になぜ哲学が必要か フレーム問題の発端と展開』J. マッカーシー・P. J. ヘイズ・松原仁（三浦謙訳）哲学書房参照。
- 15 実験現象学派の一人ルービン（Edgar John Rubin）によって指摘された概念。「図」とは知覚が「何かを何かとして捉える」際に中心的に浮き上がってくるものであり、「地」とはその「図」の周縁にあって背景をなす。
- 16 ここでの「開放性」とは規定性の裏面としての未規定性が常に経験の規定性に付着していることを意味し、進行する経験には絶えず「開いたまま」「不定のまま」が伴うことをいう。ハイデガー流に言えば「可能性に開かれてある存在様式」のことである。
- 17 表象・判断・意志・欲求といったどんな意識の志向作用もすべて何らかの対象に向かっており、そのかぎりでは各対象はそのつどの志向的体験のなかで注意を向けられたものとして思念されている。が、志向方向が不定な非顕在的な志向体験もありうる。
- 18 同論文で以下のようにまとめられている。
 - (a) 弁証法は、個別的な諸契機の全体における脈絡と位置にかかわる。
 - (b) 弁証法は、出来事全体とその方向の諸位相間の移行にかかわる。
 - (c) 弁証法は、ある構成過程——この過程において主体・客体・共働主体の各項が自己を形成しかつ形成しつづけるのだが——における主体と客体ならびに主体と共働主体の相互関係にかかわる。

本文・注における引用参考文献

(邦訳のあるものはすべて邦訳のページを記載した)

- 1) 『哲学の探究』 木田元・須田朗監修 中央大学出版部 (以下『哲学の探究』と略記) p 107 以下.
- 2) 同書 p 108 参照.
- 3) 『生物から見た世界』 ユクスキュル著 日高敏隆・野田保之訳 新思索社. および拙論「〈Als〉構造の位相」 中央大学文学部紀要 哲学科 39号 p 119 以下参照.
- 4) 『「複雑系」とは何か』 吉永良正著 講談社現代新書 p 19.
- 5) 『哲学の探究』 p 41-p 45 参照.
- 6) 『ライティングスペース 電子テキスト時代のエクリチュール』 ジェイ・ディヴィッド・ボルター著 黒崎政男他訳 産業図書 p 40 以下 (以下『ライティングスペース』と略記).
- 7) 邦訳『ハイパーテキスト: 活字とコンピュータが出会うとき』 若島正ほか訳 ジャストシステム社 (以下『ハイパーテキスト』と略記).
- 8) 同書 p 125.
- 9) 同書 p 24-p 25.
- 10) 『哲学の探究』 p 127-p 128.
- 11) 同書 p 136.
- 12) 前掲書 p 19.
- 13) Edmund Husserl, *Erfahrung und Urteil; Untersuchungen zur Genealogie der Logik* (1939), 1954 Zweite unveränderte Auflage (以下 EU と略記).
- 14) 『ハイパーテキスト』 p 31.
- 15) EU, s112, sq. vgl.
- 16) Ebd., s35.
- 17) 黒崎政男・村若修訳 産業図書.
- 18) 同書 p 410-p 411.
- 19) 同書 p 411-p 412.
- 20) EU, s78, sq. vgl.
- 21) 「開かれた弁証法の可能性」(『現象学とマルクス主義Ⅱ 方法と認識』 鷺田清一訳 白水社 p 41 以下).
- 22) 『道標』 M. ハイデガー著 辻村公一訳 ハイデガー全集第9巻 創文社 p 4.
- 23) 『仮想現実』 p 91.
- 24) 『ライティングスペース』 p 36-p 37.
- 25) 『本の神話学』 山口昌男著 中央公論社「二十世紀後半の知的起源 3 精神史の中のワールブルク文庫」 p 20.
- 26) 同書 p 22-p 23.
- 27) 同書 p 25.